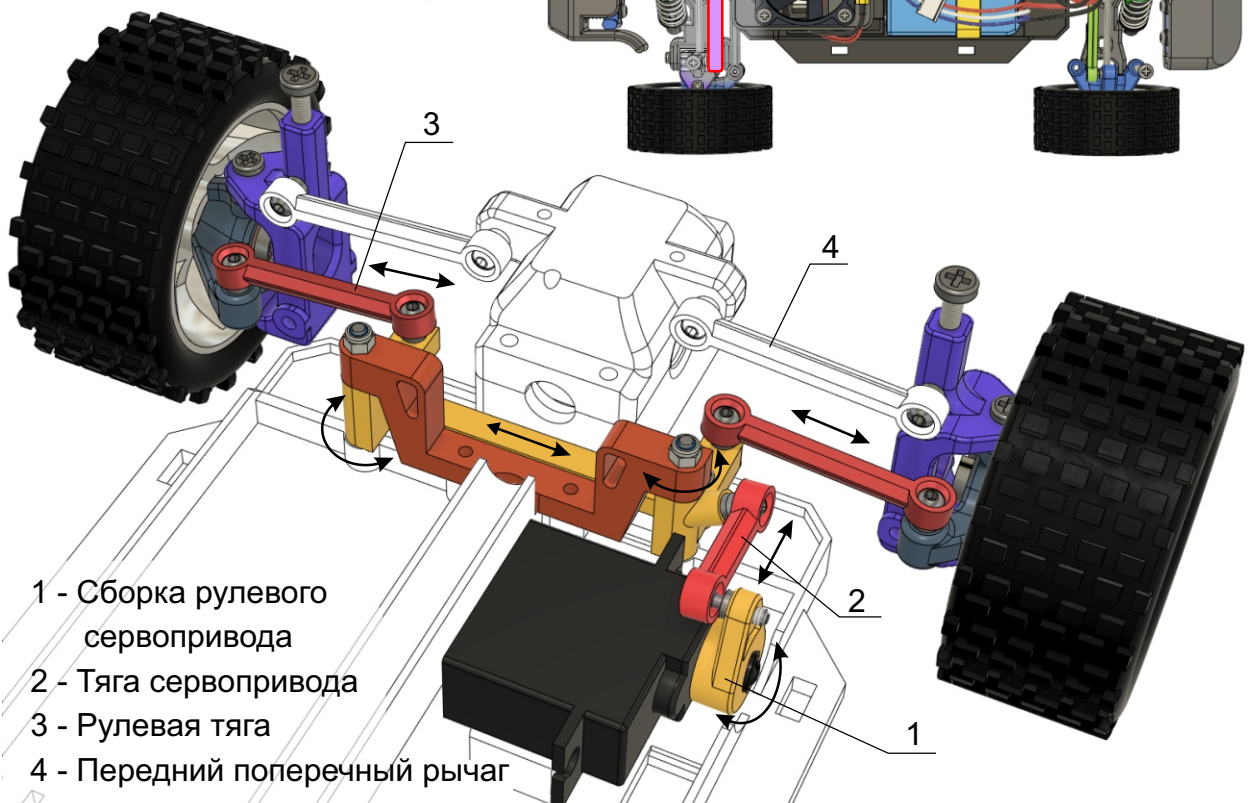
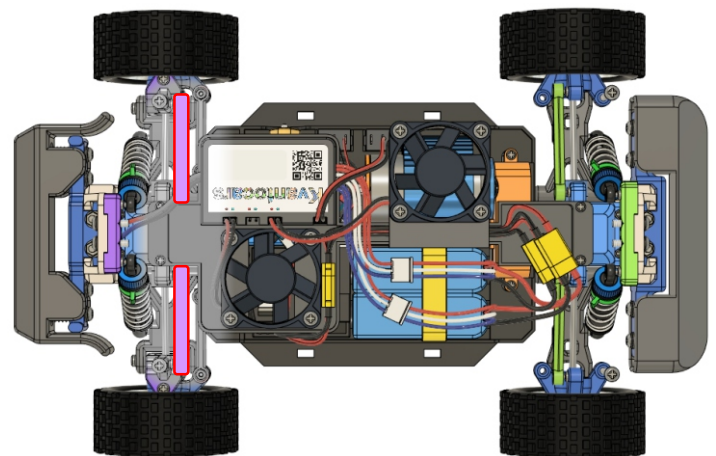
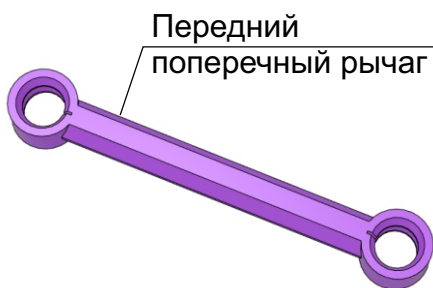
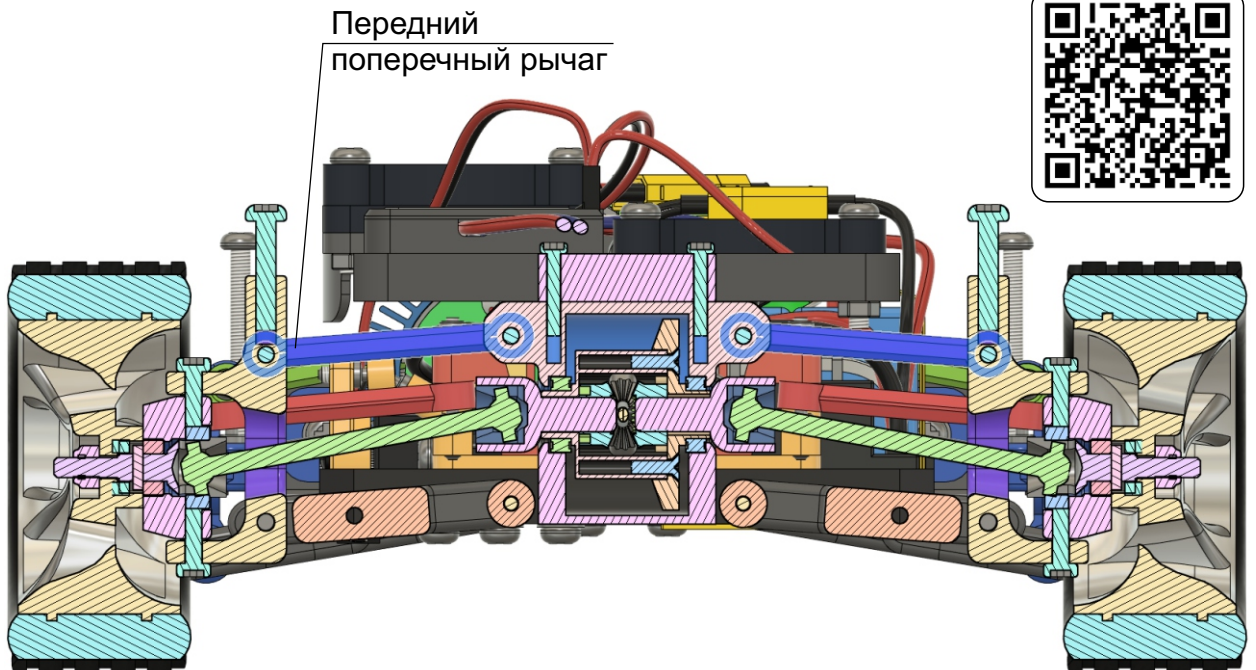


# Передний поперечный рычаг

## Front rod

Данная деталь предназначена для установки угла развал передних колес.



- 1 - Сборка рулевого сервопривода
- 2 - Тяга сервопривода
- 3 - Рулевая тяга
- 4 - Передний поперечный рычаг

# Передний поперечный рычаг

Solid Create Create Sketch

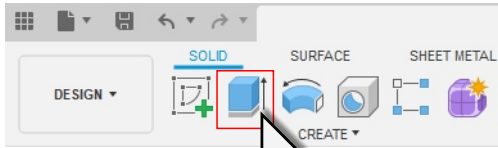


Create Sketch (создать эскиз)

**1** Создать эскиз на плоскости Origin, по чертежу.

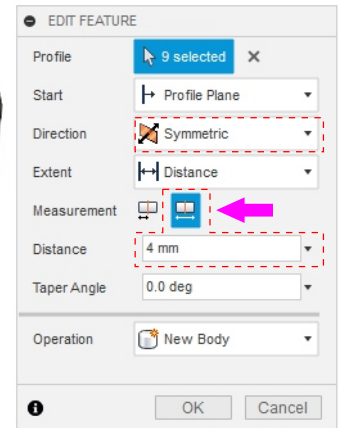
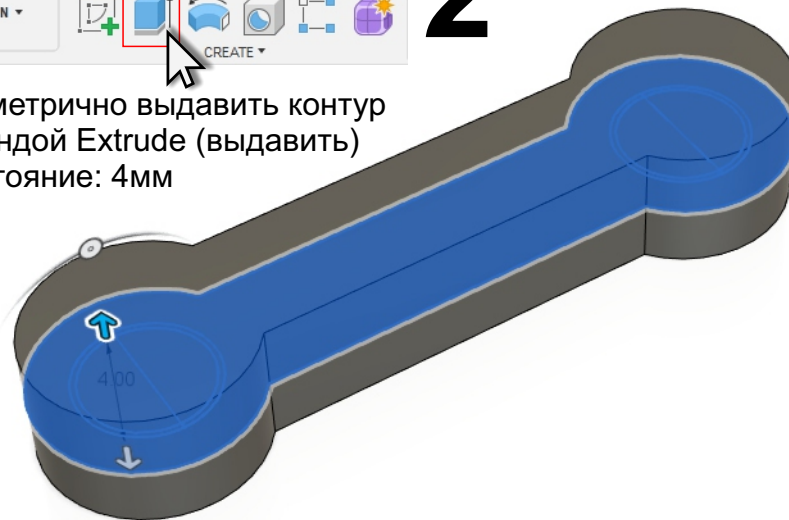


Solid Create Extrude

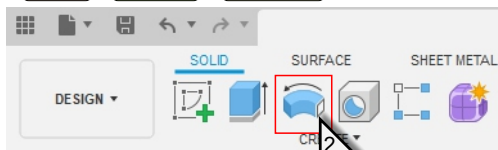


Симметрично выдавить контур командой Extrude (выдавить) расстояние: 4мм

**2**



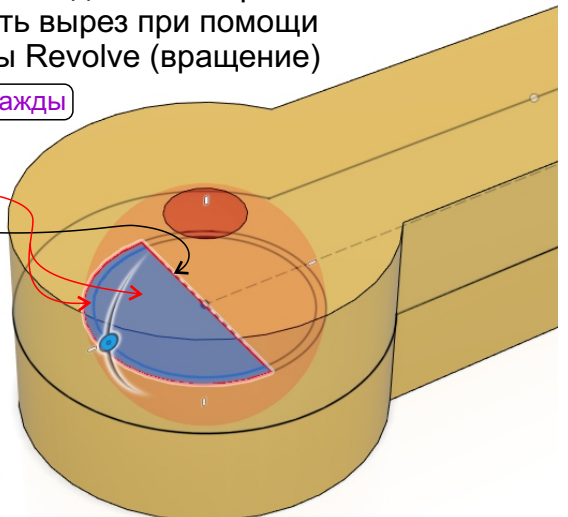
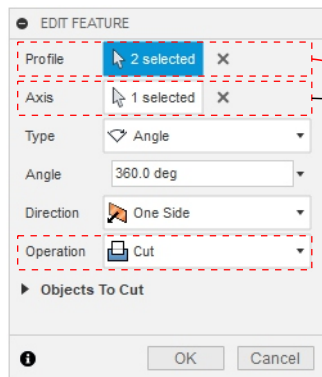
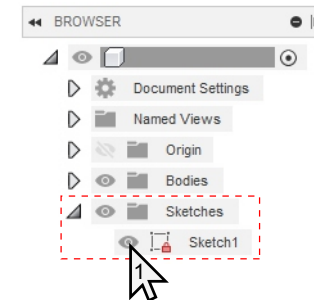
Solid Create Revolve



**3** Включить видимость первого эскиза и сделать вырез при помощи команды Revolve (вращение)

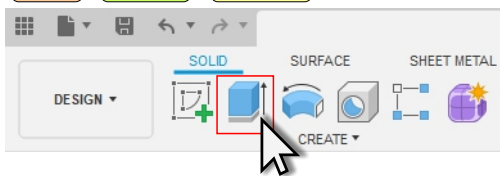
Повторить дважды

ВКЛЮЧИТЬ ВИДИМОСТЬ ЭСКИЗА

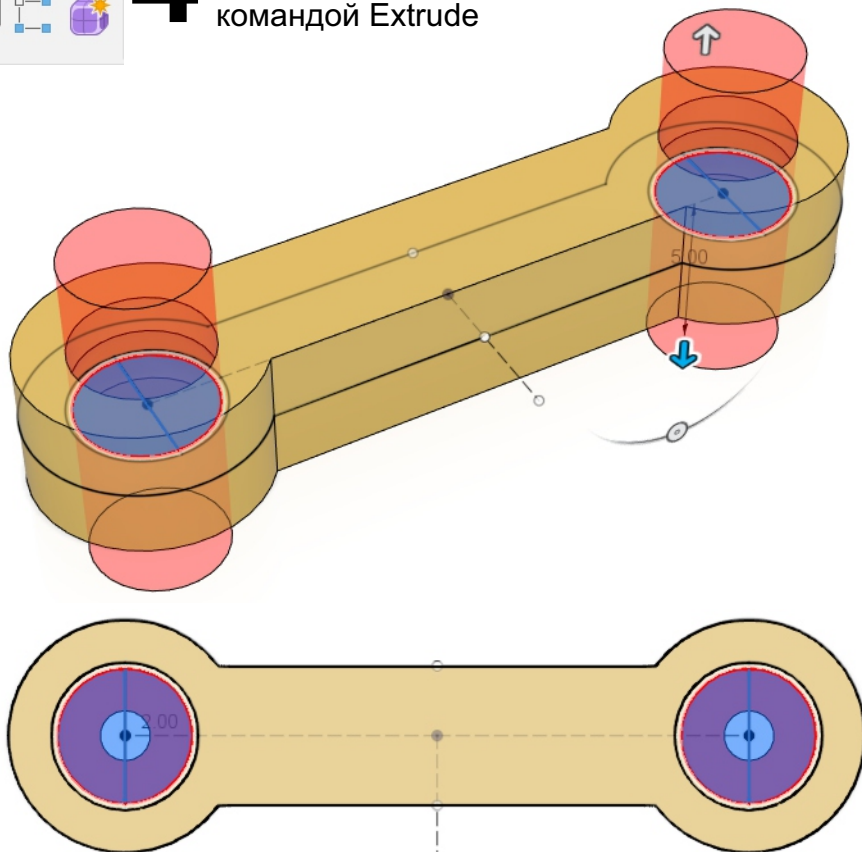
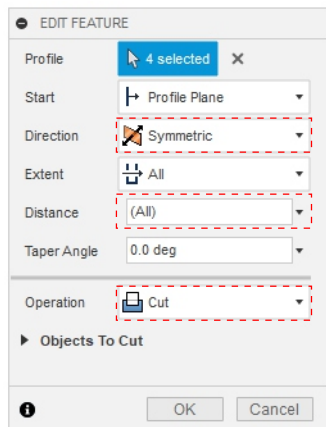


**!** Отверстие нужно проделать с двух концов данной детали

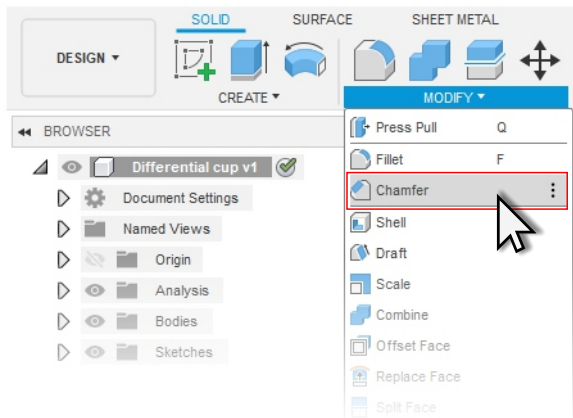
Solid Create Extrude



**4** Вычисть центральные окружности первого эскиза из построенного тела командой Extrude

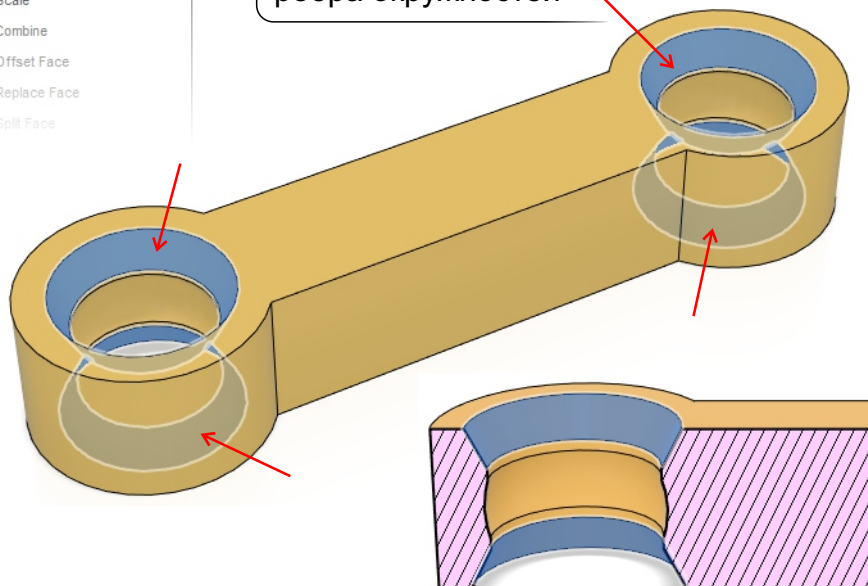
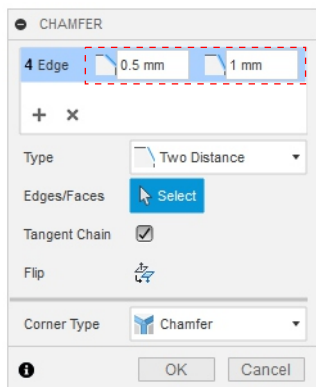


Solid Modify Chamfer



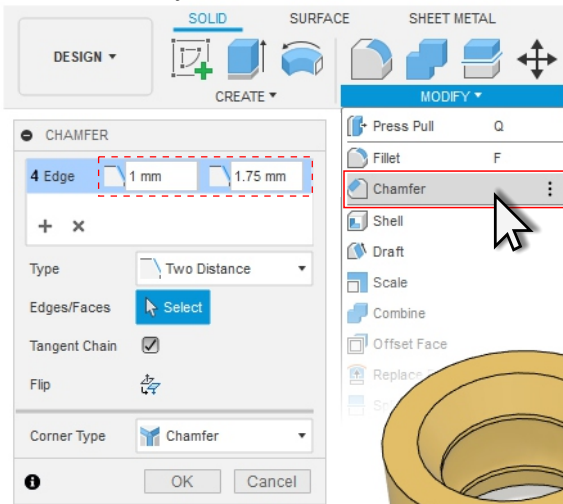
**5** Создать сопряжения при помощи фаски - команда: Chamfer

для правильного результата выбирайте верхние и нижние ребра окружностей

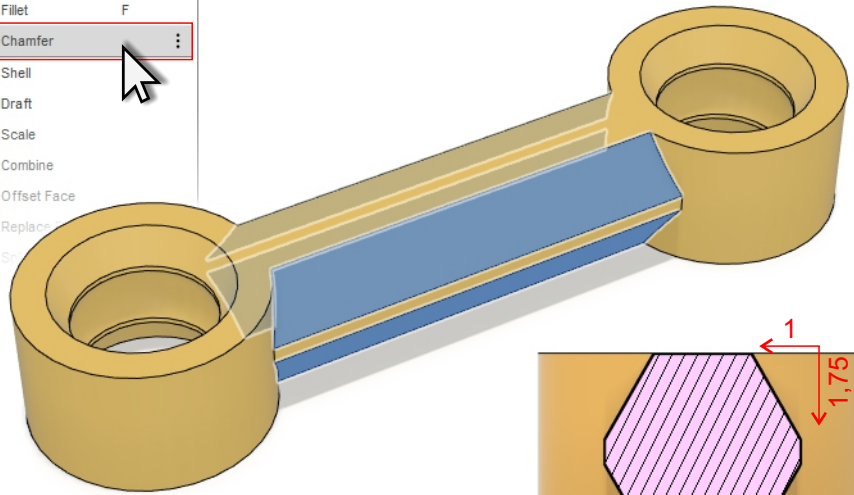


вид в разрезе

Solid Modify Chamfer

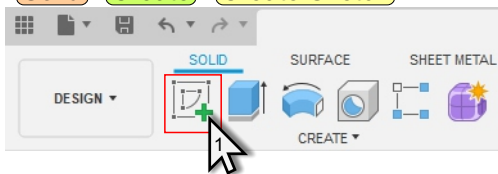


6 Создать сопряжения при помощи фаски - команда: Chamfer

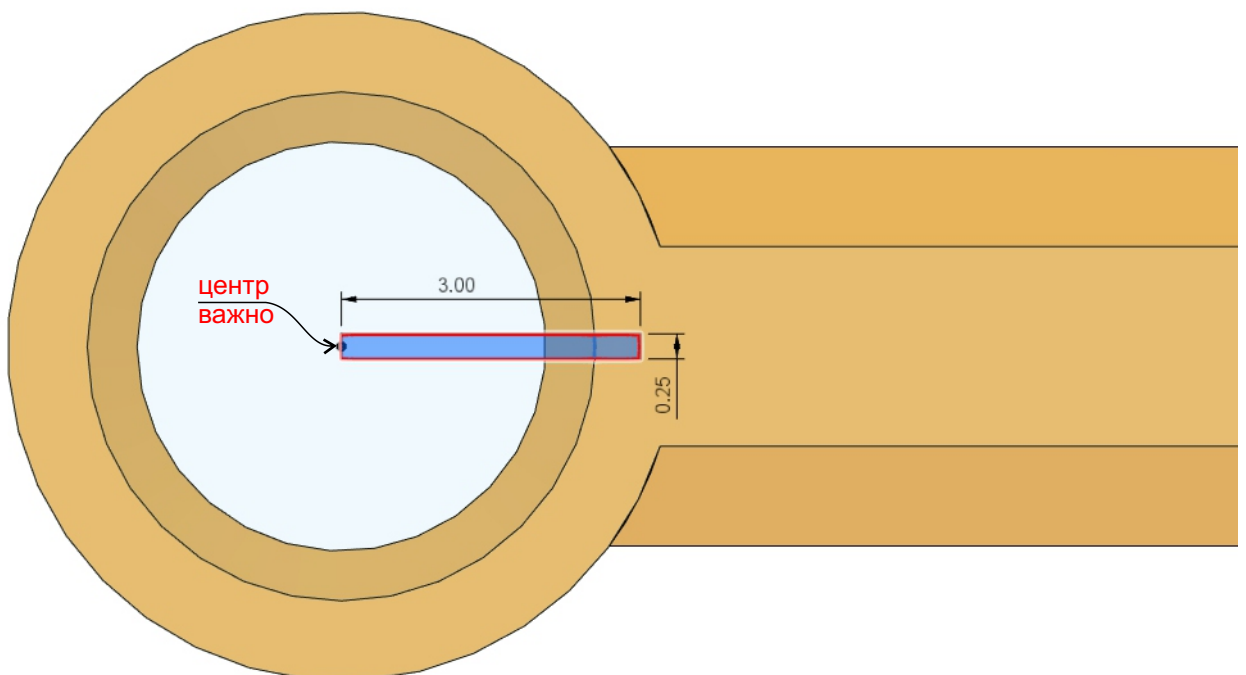
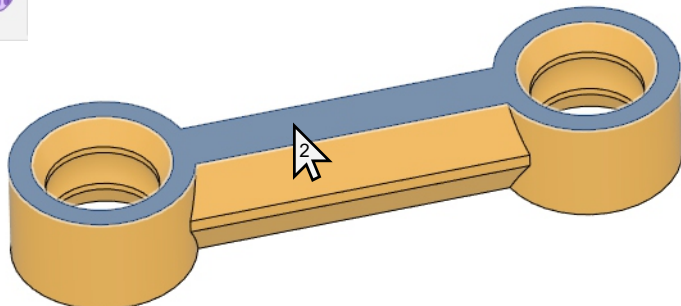


В разрезе

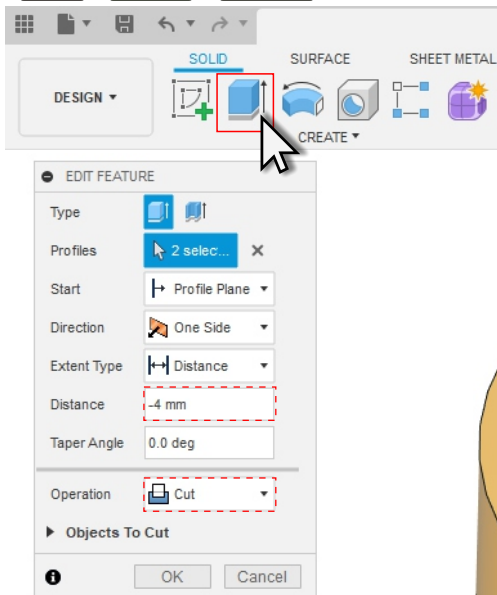
Solid Create Create Sketch



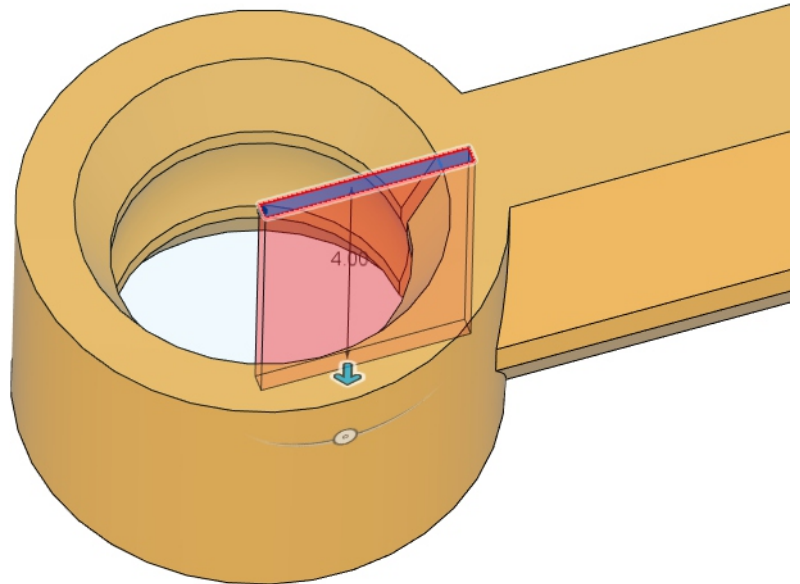
7 Создайте новый эскиз на грани объекта



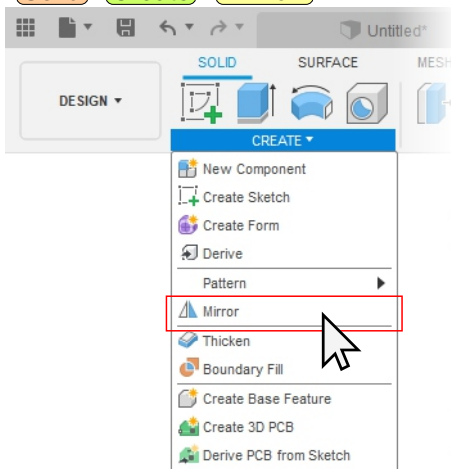
Solid Create Extrude



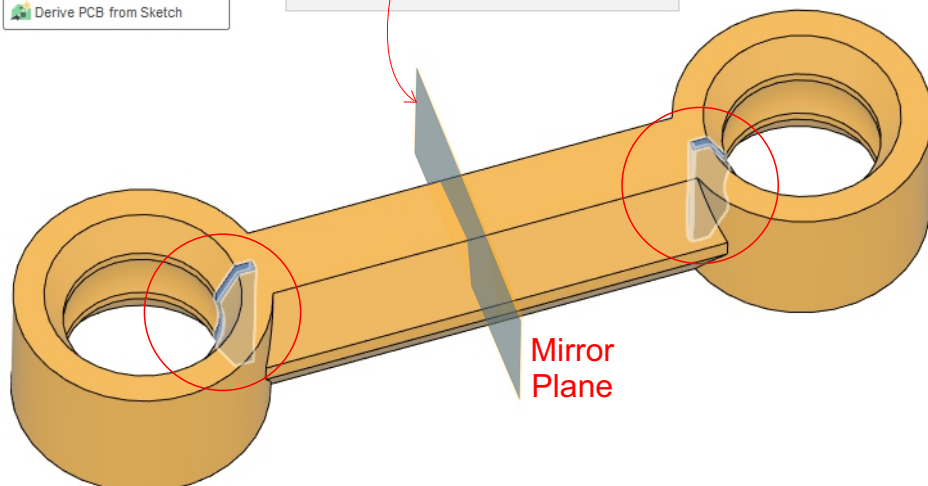
8 Вычесть построенные контуры эскиза из объекта при помощи команды Extrude. Расстояние выдавливания - 4мм.



Solid Create Mirror



9 Сделать зеркальное отображение выреза на противоположную сторону детали, относительно центральной плоскости.



**10** Создать точки совмещения (Joint Origin)

Точку нужно создать в центре сферического углубления детали

При помощи Reorient нужно повернуть точку совмещения в соответствии с изображением

Точки Join Origin нужно создать с двух концов детали, симметрично.

Точки совмещения (Joint Origin) будут полезны в дальнейшем при создании сборок между деталями